

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Tren transaksi jual beli secara *online* di Indonesia terus mengalami peningkatan. Untuk total finansial transaksi *online* di Indonesia pada tahun 2010 tercatat sebesar USD 3,4 miliar. Jumlah tersebut masih akan terus meningkat seiring dengan pengguna internet di Indonesia yang terus bertambah (Sebastian, 2012).

Berdasarkan jumlah total finansial transaksi *online* tersebut dapat kita simpulkan bahwa transaksi jual beli secara *online* telah mendapat perhatian yang besar dari masyarakat Indonesia. Namun, terdapat kelemahan pada transaksi jual beli secara *online* seperti masalah kepercayaan antara pihak penjual dan pembeli. Transaksi yang terjadi tanpa melibatkan pertemuan antara penjual dan pembeli meningkatkan resiko terjadinya penipuan baik dari pihak penjual maupun pembeli (Nabizadeh, Zahra dan Nabizadeh, 2012).

Situs jejaring sosial digunakan oleh penggunanya untuk mempererat persahabatan, mendapatkan dukungan sosial serta hiburan dan memperoleh informasi dari pengguna lainnya (Kim, Choi dan Sohn, 2008). Di situs jejaring sosial, pengguna dapat membagikan informasi pribadi berupa usia, jenis kelamin, minat pribadi dan hobi dari pengguna tersebut (Meyer dan Mollod, 2008). Namun, situs jejaring sosial tidak hanya digunakan sebagai media sosial dan hiburan. Oleh UKM (Usaha

Kecil dan Menengah), situs jejaring sosial dimanfaatkan untuk meningkatkan strategi bisnis mereka. Situs jejaring sosial digunakan sebagai media komunikasi antara pelanggan dan penjual serta sebagai media promosi profil dan merek.

Melihat hal tersebut, penulis berkeinginan untuk membuat situs jejaring sosial yang dikhususkan untuk melakukan transaksi jual beli secara *online*. Situs tersebut menggunakan prinsip seperti situs jejaring sosial lainnya yang mengharuskan pengguna berteman dahulu dengan pengguna lainnya agar dapat melakukan transaksi. Namun pengguna juga dapat melakukan transaksi dengan pengguna lainnya apabila pengguna lain melakukan pengaturan pada produk agar produk yang ditawarkan dapat diakses oleh setiap orang. Pada situs tersebut informasi mengenai jumlah transaksi yang dilakukan oleh pengguna, rating yang diberikan untuk transaksi yang telah dilakukan, serta testimonial untuk pengguna disertakan pada bagian profil sehingga pengguna lain dapat menilai apakah lawan transaksinya dapat dipercaya atau tidak. Situs ini juga memungkinkan pengguna mencari penjual yang memiliki lokasi yang dekat dengan pengguna sehingga transaksi dapat dilakukan secara langsung. Dengan dilakukannya transaksi secara langsung, pengguna tidak memerlukan pihak ketiga untuk masalah pembayaran dan pengiriman barang sehingga dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi tersebut. Untuk selanjutnya, situs yang akan dibangun oleh penulis disebut dengan situs SOS.

Sasaran dari situs SOS yaitu semua pengguna internet. Penulis berharap situs ini akan digunakan seperti situs jejaring sosial lainnya dimana pengguna dapat saling berbagi informasi mengenai apa benda yang sedang dijual oleh pengguna dan apa benda yang sedang diinginkan pengguna. Dengan demikian diharapkan sesama pengguna dapat saling menolong untuk memenuhi kebutuhan masing-masing tentu saja dengan prinsip saling menguntungkan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam pembangunan situs ini yakni:

1. Bagaimana membangun situs jejaring sosial berbasis lokasi untuk permintaan dan penawaran barang?
2. Bagaimana membangun situs jejaring sosial yang dapat diakses melalui *Personal Computer(PC)* dan perangkat *mobile* seperti *handphone* yang telah terinstall aplikasi *browser* seperti *Opera Mini* atau *browser* lain?

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pembangunan situs ini yakni:

1. Situs ini hanya sebatas untuk permintaan dan penawaran barang, tidak untuk masalah pembayaran dan pengiriman barang.
2. Permintaan dan penawaran barang dilakukan dengan cara *menge-post* barang-barang yang diinginkan beserta dengan informasi yang dibutuhkan.

3. Permintaan dan penawaran barang hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang telah memiliki *account* di situs.
4. Tampilan dari situs ini hanya digunakan untuk *Personal Computer(PC)* dan perangkat *mobile* seperti *handphone* yang telah terinstal aplikasi *browser* seperti *Opera Mini* atau *browser* lain.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan situs ini yakni:

1. Membangun situs jejaring sosial berbasis lokasi untuk permintaan dan penawaran barang.
2. Membangun situs jejaring sosial berbasis lokasi yang dapat diakses melalui *Personal Computer(PC)* dan perangkat *mobile* seperti *handphone* yang telah terinstall aplikasi *browser* seperti *Opera Mini* atau *browser* lain.

1.5. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode-metode berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka atau studi literatur yaitu dengan mengumpulkan informasi dan bahan. Pengumpulan bahan dilakukan dengan mencari buku dan rujukan yang berhubungan dengan bahan yang sedang diteliti. Pengumpulan bahan dapat memanfaatkan perpustakaan yang ada, mengakses situs-situs internet yang telah mempublikasikan hasil penelitian dan sumber lain yang terkait.

Berdasarkan proses pengumpulan bahan, semua yang diperoleh dipelajari untuk menjadi dasar proses berikutnya yakni analisis dan perancangan situs jejaring sosial berbasis lokasi untuk permintaan dan penawaran barang yang akan dibangun.

2. Metode Pembangunan perangkat lunak

a. Analisis Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan analisis situs jejaring sosial berbasis lokasi untuk permintaan dan penawaran barang. Proses ini mencakup penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi oleh situs, yang mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang bersinggungan *stakeholder*. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan perancangan situs jejaring sosial berbasis lokasi untuk permintaan dan penawaran barang. Setelah tujuan dan spesifikasi alat bantu telah ditentukan pada tahap analisis, proses berlanjut dengan perancangan solusi yang mencakup masalah komponen, arsitektur serta algoritma. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian hasil rancangan kedalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian Fungsionalitas

Penulis menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

e. Pengujian Pengguna

Penulis mengujikan sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean kepada pengguna. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak apakah dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh pengguna.